

LAST RAMBO

COMMODORE

GREEN BERET

LOADING

CASSETTE — on the C128 type Go 64 (return) and continue. Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should follow: PRESS PLAY on tape. This program will load automatically. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

DISK — Select 64 mode. Insert joystick plug into port two of your C64/128. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD**8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

THE GAME

RESCUE THE CAPTIVES!

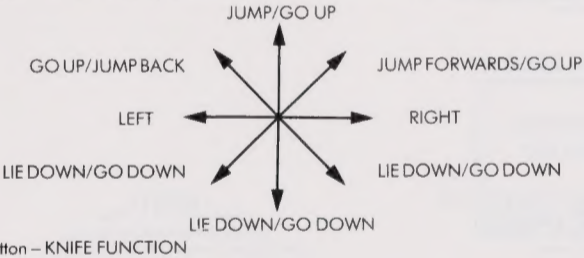
You are THE GREEN BERET, a highly trained combat machine. Your mission; infiltrate all four enemy Strategic Defence Installations — you are alone, against immeasurable odds, have you the skill and stamina to succeed?

CONTROLS

The program is controlled by joystick and keyboard.

JOYSTICK

The Green Beret is moved as follows using a combination of up, down, left and right.



KEYBOARD

Press the SPACE BAR to activate the "SHOOT" weapon.

PLAYING

RED ALERT!

Use the platforms and ladders to advance through four defence stages: Missile Base; Harbour; Bridge and Prison Camp. Use your knife to attack the defenders who will jump, kick, shoot and bite! to stop you. Watch your step — you may become a human "Mine Detector". Dodge the bullets missiles and mortar attacks along the way. Collect your weapons systems by killing the commandant.

Weapons are:

Flame Thrower
Rocket Launcher
Grenade

Beware! At the end of each stage the enemy will launch a major offensive using all the means at their disposal.

STATUS AND SCORING

On screen information shows current score and lives remaining at the top left of the screen and high score and current stage at the top right.

Any weapons that you may be carrying are graphically displayed at the top left of the screen. You begin your mission with three lives and gain bonus lives at 30,000 points and every 70,000 points thereafter.

HINTS AND TIPS

- Avoid the bullets/missiles by lying down or jumping.
- Weapons can be used to destroy more than just the enemy.
- Keep moving or you may have a lot of company.
- Try to save weapons for the end of each stage.
- Watch the skies!

GREEN BERET

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved worldwide. Green Beret runs on the Commodore 64 and Commodore 128 in 64 Mode.

© Konami

© 1986 Imagine Software (1984) Limited
Produced by D. C. Ward.

RAMBO FIRST BLOOD "PART II"

THE OFFICIAL COMPUTER GAME OF THE FILM.

It's program code, graphic representation, and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide. RAMBO FIRST BLOOD PART II runs on the Commodore 64/128 computers.

THE ACTION is set in the Vietnamese jungle — A Reconnaissance mission which turns into a rescue!

You are JOHN RAMBO a highly trained jungle fighter whose instructions are to gain entry to a P.O.W. (Prisoners of War), camp and photograph evidence of American war prisoners — but having found them will your conscience let you walk away?

LOADING

CASSETTE — Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should follow; press PLAY on tape. This program will load automatically. When loading is complete follow screen instructions.

DISK — Insert joystick plug into port two of your Commodore 64. Turn on the disc drive then turn on the computer. Insert the game disk into the drive with the label facing upwards. Type: LOAD "RAMBO"/8,1. (return). The introductory screen will appear and the program will then load automatically.

The Great Escape

Its programme code and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. The Great Escape runs on the Commodore 64/128 computers.

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should follow press PLAY On TAPE. This program will load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

Select 64 mode. Insert joystick plug into port two of your C64/128. Turn on the disk drive insert the program into the drive type load **8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

THE GAME

The year is 1942, the place Germany. War has broken out and you have been captured and placed in a high security P.O.W. camp. Victory may be far away, so it is your duty to escape. But this will not be easy. It will take careful planning and much patience, culminating in a skilful and resourceful implementation. In the camp you are closely guarded but while you follow the daily routine you will need to slip away unnoticed to reconnoitre the situation and collect tools and materials necessary for your chosen escape route. There are many avenues of escape, some difficult, all certainly dangerous and each one requiring different skills or equipment.

CAMP GEOGRAPHY AND POSSIBLE ESCAPE ROUTES. The camp is a small converted Castle on a promontory surrounded on three sides by cliffs and the cold North Sea. Official entry to the camp is by a narrow road through the gatehouse and all traffic must carry papers authorising entry to the camp. Elsewhere the camp has been closed by either fences or walls and dogs are deployed to patrol the perimeter. These areas are watched by men from the observation towers and there are very few blind spots, at night powerful search lights comb the walls looking for any sign of movement. The prisoners are housed in pre-fabricated huts within the castle ground just to the side of a quadrangle that is used for roll calls and recreational purposes. In line with the Geneva Convention the prisoners must have exercise so an area has been provided and this is conveniently situated on the inland side allowing close up inspection of the southern fences.

CONTROLS

The game requires joystick control and Rambo's movement is determined by the direction in which the joystick is pushed.

The FIRE button activates any weapon system that you are carrying and must be pressed repeatedly for operation.

The different weapons systems at your command appear at the bottom of the screen and are selected by means of the SPACE BAR.

S RUN/STOP MUSIC to SOUND EFFECTS.

RUN/STOP KEY-PAUSES and RESTARTS the action.

THE GAME

The game takes place in approximately 1 million sq. feet (scale) of jungle featuring the P.O.W. camp, a secret Temple and many different types of terrain.

Colonel Trautman, your C.O. (Commanding Officer), has given you very precise orders... Find the P.O.W. camp, photograph the evidence using the automatic camera which is part of your standard equipment and then make your way North to the extraction point where a helicopter awaits you. You will then be automatically flown back to the safety of your base in Thailand.

Your orders are specific:

"Do not engage the enemy!"

"Do not attempt to rescue."

However when you arrive at the P.O.W. camp and see your former comrade Banks, tied to a Bamboo Cross in the compound you know that another scenario will unfold; one in which you are the Hero! You must decide...

Ignoring your C.O. and using the knife, you cut your buddy free — now there is no turning back as you have alerted the camp guards. Taking Banks with you, you battle your way North towards the helicopter in an attempt to get transport to free all the P.O.W.s.

Having located the chopper you must return to the camp to find the main body of prisoners — again using your knife to cut their bonds, hurry to get them aboard for by now there is a full alert on the enemy's main weapon, a powerful helicopter Gunship is sent in pursuit.

Now engage in combat with this fearsome

Beneath the camp is a labyrinth of old drains and tunnels dug out by past internees it could prove an ideal route to escape but entering without a torch is very dangerous as it is far too easy to get lost in the dark.

WITHIN THE CAMP THERE ARE FOUR MAIN CHARACTER TYPES

1. The Commandant
2. The German Guards
3. Fellow prisoners
4. The escaping prisoner

1. THE COMMANDANT

This daunting figure controls the camp, it is he who chooses the number of soldiers to place on particular patrols and the observation positions. At the beginning of the game security is fairly lax but the more times the player is caught out of bounds the more secure the camp will become. The Commandant is the least predictable of the security forces, he often inspects his guards to see if they are in the correct place and are following instructions and it is possible to bump into him almost anywhere in the camp. It is a good idea therefore to know his whereabouts at all times to avoid unfortunate encounters!

2. THE GERMAN GUARDS

These characters are the workhorses of the camp staff. They must either trudge along on patrol, shiver on observation towers or stand alert on sentry duty and ensure the prisoners keep to their daily routine. Once alerted to a patrol, they will dutifully pace up and down taking approximately the same time on each circuit. This will allow you to time the position of the guards and modify your escape plan accordingly. The hero will be detected within the lines of sight of any of the security forces so it is possible to sneak past a guard who is looking the other way, but they are very alert and you will have to be quick. The soldiers who look after the POW's escort the prisoners before they move about the camp, so two or three guards will follow them to the parade ground, the exercise area or the prisoners mess.

3. FELLOW PRISONERS

These unfortunate fellows have been in the camp for a long time, at first they were enthusiastic about escaping but a long series of failures have crushed their morale. They now seem happy to bide their time until the end of the war. However some of the men retain a bit of spirit and can be bribed or persuaded to create a diversion allowing you to disappear unnoticed. Their life is ordered by alarm bells, these tell them when to get up and when to go to roll-call, when to eat and when to exercise. An analysis of this routine will enable you to estimate at what time your escape will be noticed and the alarm bells start ringing!

4. THE ESCAPE — "OUR HERO"

You control him by joystick or keyboard putting in several patterns of behaviour. If you are in bounds i.e. the morale indicator is green you will follow the routine like any other prisoner and this allows you to become familiar with the camp and camp life without having to follow the other characters around manually. You will only diverge from this path by taking over the controls, but if you wander too far out of bounds the morale indicator will turn red; now you are liable to arrest and have total control. You can dropkick up objects (press fire and joystick down/up) that you find in the camp but you can only carry two objects at any one time. When you have discovered places that are infrequently searched or unlikely to be discovered by the security forces you may leave a cache of useful objects there. Any objects that are found however by the Guards or Commandant, or that you are carrying when captured will be confiscated immediately. If you are spotted while on an escape you will have two choices, either to make a run for it or to surrender. Once caught you will lose all the objects that you were carrying and the camp security stepped up; you will also be sent to the cells but so that the action of the game can continue this is only for a moment and you will then be escorted back to your comrades.

machine and escape with the prisoners to the safety of Thailand.

STATUS AND SCORING

On screen information shows current score at the bottom of the screen and is included at the end of the game in the high score table which is fully displayed.

An "Energy Band" shows Rambo's strength reserve and is replenished upon completion of each stage.

Bonus points are achieved by collecting weapons hidden at strategic points.

WEAPONS SYSTEMS

Your choice of weapons is displayed at the bottom right of the screen and the comprehensive list includes KNIFE, ARROW, EXPLOSIVE ARROW, GRENADE, ROCKET LAUNCHER and MACHINE GUN.

(Some of these weapons are available at the beginning, others are hidden in the terrain).

HINTS and TIPS

Try not to disturb or engage the enemy unnecessarily, especially on the way to the P.O.W. camp. (i.e. use of loud weapons will alert enemy activity).

Don't stand still in the camp and remember you will need your knife to cut free the solitary prisoner.

Inside the helicopter you can only fire the rocket launcher (which is hidden on board).

It can be very dangerous to deploy certain weapons in inappropriate circumstances.

If you rescue the first solitary prisoner there is no turning back — you are committed to becoming a Hero.

GOOD LUCK!

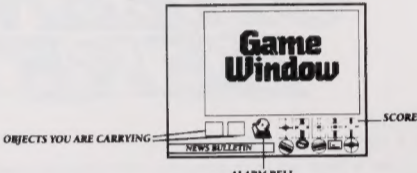
RAMBO[®] FIRST BLOOD "PART II"

© 1985 Anabasis Investment N.V.

All rights reserved. TM used by Ocean Software Limited under authorisation of Stephen J. Cannell Productions. Licensing Agent.

PRODUCED BY JON WOODS

SCREEN DISPLAY DIAGRAM



MORALE
The morale indicator is situated to the left of the screen its colour denotes the current morale. Each time you find something useful or explore a different part of the camp your morale and score will increase accordingly. However each time one of your possessions is discovered and removed your morale will decrease. Remember that the morale indicator is only active randomly throughout the game and increase your morale level. Capture and consequent punishment will reduce your morale enormously and if it ever reaches zero you will lose control and your hero will become just another member of the camp prisoners. The only remedy for this situation is a new game.

THE ALARM BELLS

The alarm bell has two functions, when it sounds in a short burst it denotes the commencement of meals, roll-calls etc and a message will appear at the bottom of the screen with the relevant information. When a potential escape is discovered out of bounds the alarm bell will ring continuously and this is the signal to the guards that an escape is in progress.

NEWS BULLETIN

Messages will appear on screen, keeping you fully informed of all news events within the camp, i.e. the discovery by the guards of hidden items etc.

SCORING

You score points and increase your morale by discovering objects, using them and escaping — each of these activities will increase your score.

CONTROLS

by joystick in Port 2

The game is controlled by joystick in Port 2.

JOYSTICK

DIAGONAL LEFT UP

DIAGONAL LEFT DOWN

DIAGONAL RIGHT UP

DIAGONAL RIGHT DOWN

FIRE is pick up, use, drop object.

RESTORE - ABORT GAME

RUN/STOP - PAUSE GAME

CREDITS

Produced by D. C. Ward

© 1986 Ocean Software Limited

Game Design Copyright Denton Designs 1986

The radar readout indicates the relative position of your enemy aircraft and the arrow indicator denotes that it is above or below you. The radar display flashes red when an enemy missile has been launched.

MACHINE GUN/CANNON

This can be operated when the enemy aircraft is in your sight — 25 direct hits are required to down it. A hit is denoted by a border flash and visual reference on the damage indicator. Heat levels of the weapon are displayed on the control panel.

SIDE WINDER MISSILES

To fire a missile it is necessary to fix the opponent directly on your sight for 3 seconds which enables the heat seeking element to "Lock-On" to the aircraft. However one direct hit is fatal!

FLARES

The flare is used as a decoy and is your only defence to the side winders, they must be used skilfully and with precision timing or the effect will be lost. The flare must be launched so that the enemy missile "thinks" the ultra high-heat magnesium flare is the jet exhaust, this way you can escape the deadly shot. Missiles can also be out manoeuvred by a skilful pilot (they "burn-out" after about 20 seconds) and a combination of moves and the astute use of flares should enable you to avoid destruction. In one player mode you must engage and destroy three enemy aircraft before progressing to your next mission — pitting you against faster and more manoeuvrable craft. With two players you each begin with 3 craft and the winner is the one left flying. Good luck as you enter the Danger Zone!

HINTS AND TIPS

1. Use the machine gun sparingly, they may overheat and jam if fired continuously.
2. Try to position your craft behind the enemy — this is when he is at the most vulnerable and will find it difficult to shake you off.
3. Use the machine guns for short range and the missiles for long range attacks.
4. When banking use climb to achieve a greater rate of turn.

CREDITS

TOP GUN™ & © 1986, 1987 Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved.

Programme Code: © 1987 Ocean Software Limited

TOP GUN[™]

JOYSTICK

Player 1 and Player 2

CLIMB/BANK LEFT
BANK LEFT
DIVE/BANK LEFT
CLIMB/BANK RIGHT
BANK RIGHT
DIVE/BANK RIGHT
DIVE

FIRE — Fire selected weapon

TOP GUN

The "TOP GUN" game puts you in the pilot's seat of an F-14 jet fighter. 3-D vector graphics and split screen display allow one or two players to combat head to head or against the computer. Your armaments in this nerve-ringing aerial duel are heat seeking missiles and 20mm rapid fire cannon. Many skills have to be brought in to play such as reflexes, manoeuvring ability and accuracy to become the best of the best. "Top Gun" manoeuvres enter the danger zone!

TOP GUN

It's program code, is the copyright of Ocean Software Limited. All other elements are the copyright of Paramount Pictures Corporation and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever. All rights reserved.

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should follow press PLAY on TAPE. This program will load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

Select 64 mode. Insert joystick plug into port two of your C64/128. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type load ***8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

The program is controlled by joystick and keyboard.

One player mode — joystick port 1.

Two player mode — player 1 joystick port 1.

— player 2 joystick port 2.

ARMYMOVES[™] DYNAMIC[™]

Spectrum and Amstrad Design, Code and Graphics by Dynamic Software. Commodore Designed by Dynamic Software. Coded by Zack Townsend. Graphics by Andy Sleigh. © 1987 Imagine Software. Produced by D.C. Ward.

ARMYMOVES

...TARGET... ENEMY NUCLEAR DEVICE...
...ATTACK... INFILTRATE... DESTROY...
It's program code and graphic representation are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

LOADING

COMMODORE CASSETTE
This program loads separately in two parts. If you want to play the second part, you must first forward the tape to the desired position and load it in. You will be unable, however, to play this if you have not previously gained the code number from the end of part one. Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

COMMODORE DISK
Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type load ***8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

M.B. You will be unable to play part two if you have not previously gained the code number from the end of part one.

CONTROLS

Spectrum and Amstrad are controlled by either joystick or keyboard and all keys are fully redefinable.

Commodore is controlled by joystick Port 2 and the SPACE BAR.

KEYBOARD — Spectrum and Amstrad only.

DIRECTION **JEOP** **ACCELERATE** **DECELERATE** **LEFT** **UP** **DOWN** **FIRE 1** **FIRE 2**

JOYSTICK Spectrum (Kempston only), Amstrad and Commodore Port 2

UP **RIGHT** **N.B. Commodore — FIRE 2 — SPACE BAR.**
LEFT **DOWN**

STATUS AND SCORING

On screen information displays. Points are awarded as follows:
Helicopter 250 Submarine 1500
Truck 500 Tower 1500
Plane 1000 Bird Variable
Missile base 500 Men Variable
You begin with 5 lives on level 1 and a further 9 on level 2 with a bonus life every 25,000 points.

THE GAME

You are a member of the SOC (Special Operations Core) a crack regiment of Specialist Commandos picked for the most dangerous missions. Locked in a safe at the enemy headquarters is information... information so vital that the turning point of the conflict depends upon its discovery. To get to the headquarters means crossing jungles and deserts, manipulating many forms of transportation and harnessing a variety of weapons systems. Only the best will succeed on this deadly venture... Will you be one of them?

PLAYING

The game is divided into seven sections each of which must be completed to progress to the next one, finally to the enemy headquarters itself and the vital plans which must be located.

STAGE 1

Reach the enemy helicopter base with your missile equipped jeep. Transport lorries will try to block your way, eliminate them with ground missiles and take out the helicopters with your air attack systems. Parts of the bridgework may be destroyed in which case you must hop over the damaged parts with your turbo boost (care is needed as this may affect your missile sequencing). Once at the base your next move is to steal a helicopter and begin your flight towards the jungle headquarters.

STAGE 2, 3, 4

These stages are all completed by helicopter across differing terrains, from desert to sea and then on over the jungle. Avoid the fighter planes sent out to destroy you and watch out for deadly missile silos (STAGE 2), Submarines (STAGE 3), and armed look-out posts (STAGE 4). The following strategies might help:
Take off quickly before the first wave of fighters, arrive and pay attention to your altitude — flying low is dangerous but will enable you to win more points (a bonus helicopter for every 25,000).
Vigilance is required to spot the helicopters (refuelling sites), if you don't land on time there is no way back and lack of fuel is fatal. A good landing gains extra points and can be achieved by centering over the airfield.
When you reach the jungle baseport you will be given a code enabling you to proceed towards the barracks.
Switch off the computer and load in the final sections.



RAMBO



LE JEU OFFICIEL DU FILM SUR ORDINATEUR

Le code de programme, la représentation graphique et le graphisme sont protégés par les droits d'auteur de Ocean Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour tous pays RAMBO FIRST BLOOD PART II se joue sur les ordinateurs Commodore 64/128.

L'ACTION se passe dans la jungle au Vietnam — Une mission de reconnaissance qui se transforme en sauvetage!

Vous êtes JOHN RAMBO, un guerrier bien entraîné à se battre dans la jungle et dont les instructions consistent à pénétrer dans un camp de prisonniers de guerre et à prouver par des photos la présence de prisonniers américains dans ce camp — mais les ayant trouvés, est-ce que votre conscience vous laissera partir?

CHARGEMENT

CASSETTE — Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, le côté imprimé oriente vers le haut, et vérifiez que la bande est rembobinée jusqu'au début. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur les touches SHIFT (majuscules) et RUN/STOP (marche/arrêt). Le message sur l'écran devrait suivre: appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme sera automatiquement chargé. Une fois le chargement completé, suivez les instructions de l'écran.

DISQUE — Insérez la prise de joystick (tige de commande) dans l'orifice deux de votre Commodore 64. Actionnez l'entraînement de disque puis celui de l'ordinateur. Insérez le disque de jeu dans l'entraînement, avec l'étiquette orientée vers le haut. Tapez: LOAD "RAMBO".8,1 (retour). L'écran d'introduction apparaîtra et le programme sera alors chargé automatiquement.

The Great Escape

Le programme et la représentation graphique sont la propriété d'Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. L'Éditeur: Magnifique passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128.

CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre enregistreur Commodore, côté imprimé vers le haut, en vous assurant qu'elle est bien rembobinée au début. Vérifiez que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Un message devrait apparaître sur l'écran, appuyez sur PLAY sur le magnétophone, le message se chargera automatiquement. Pour charger le C128, tapez GO+1 (RETURN), puis suivez les instructions pour C64. Quand le chargement est terminé, appuyez sur le FIRE BUTTON (FIRE) pour commencer.

Sélectionner le mode 64. Introduire la fiche du manche à balai dans la prise 2 de votre machine C64/128. Mettre l'unité de disques sous tension, introduire le programme dans l'entraînement avec le label d'information vers le haut. Frapper au clavier LOAD " " 8,1 (retour). L'écran d'introduction paraîtra et le programme se chargera automatiquement.

LE JEU

L'action se situe en 1942 en Allemagne. La guerre a éclaté et vous avez été capturé et placé dans un camp de prisonniers de guerre à haute sécurité. La victoire n'est plus en votre faveur, mais vous devez vous échapper, mais cela ne sera pas facile. Cela va vous demander une organisation méthodique et beaucoup de patience dont l'abus entraînera une appui à tous vos talents. Dans le camp, vous êtes bien gardé, mais, alors que vous vous réglez à vos occupations quotidiennes, il vous faudra disparaître discrètement afin de reconnaître le terrain et rassembler les objets et les matériaux nécessaires au type d'évasion choisie. Vous pouvez vous évader de bon façon discrètement, certaines sont difficiles, toutes sont dangereuses et pour chacune d'entre elles vous devrez employer des talents et un équipement adéquat.

SITUATION GEOGRAPHIQUE DU CAMP ET VOIES D'EVASION POSSIBLES.

Un petit château est reconnu en camp, il se trouve sur un promontoire entouré de trois côtés par des lacs et l'eau s'écoule de la mer du Nord. L'entrée officielle du camp se fait par une route étroite aboutissant à un pont de garde et toute entrée ou sortie doit être justifiée par des papiers autorisant le passage. Le reste du camp est entouré par des barrières ou un mur et tout le périmètre est gardé par des chiens. Ces zones sont surveillées par des hommes du haut de tours de contrôle et très peu de zones échappent à leur vigilance. La nuit, de puissants projecteurs balayent les murs à la recherche de tout mouvement suspect. Les prisonniers sont logés dans des préfabriqués, il vous faudra disparaître discrètement à l'aide d'un feu d'appât qui se sert aux activités récréatives des prisonniers. En respect de la Convention de Genève, les prisonniers doivent faire de l'exercice et le terrain choisi se trouve juste au nord du côté de l'île, ce qui est très pratique pour inspecter de près les barrières situées tout près. Dans le camp, un labyrinthe de vieux égouts et de tunnels creusés par d'anciens prisonniers pourrait constituer une route d'évasion idéale, mais y entrer sans torche est très dangereux car il est si facile de se perdre dans le noir!

A L'INTERIEUR DU CAMP: QUATRE TYPES DE PERSONNAGES

1. Le Commandant
2. Les gardes allemands
3. Les prisonniers
4. Le prisonnier qui s'échappe

TOP GUN

Son code informatique, sa représentation graphique et sa conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Le programme passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128.

Top Gun vous met aux commandes d'un bombardier Tomcat F14. Des représentations graphiques en trois dimensions et l'affichage à l'écran divisé en deux permettent à un ou deux joueurs de s'affronter ou de jouer contre l'ordinateur. Votre armement dans cette guerre sans merci consiste en des missiles guidés par infrarouge et des canons de 20mm à tir rapide. Afin de devenir l'as des as, vous devez faire jouer de nombreuses qualités telles que réflexes, souplesse et précision dans vos manœuvres. Les indomptables du Top Gun entrent dans la zone dangereuse!

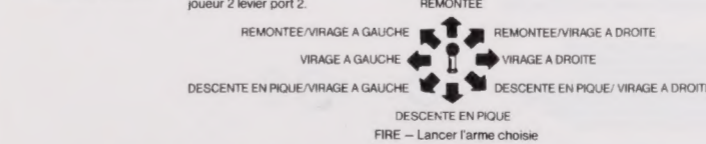
CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore côté imprimé vers le haut et assurez-vous qu'elle est complètement rembobinée. Vérifiez que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Un message devrait apparaître sur l'écran, appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128 tapez: GO GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64. Quand le chargement est effectué, appuyez sur le bouton FIRE pour commencer.

Sélectionnez la fonction 64, insérez la prise du levier au port 2 de votre C64/128. Mettre l'unité de lecture de disque sur la position marche, placez le programme dans l'unité de lecture, étiquette vers le haut. Tapez load " ",8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera automatiquement.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier ou un clavier.
Fonction un joueur — levier au port 1.
Fonction 2 joueurs — joueur 1 levier port 1, joueur 2 levier port 2.



COMMANDES SUPPLEMENTAIRES POUR LE CLAVIER

JOUER 1		JOUER 2	
RUN/STOP	— VITESSE AUGMENTEE	— VITESSE AUGMENTEE	
TOUCHE COMMODORE	— VITESSE DIMINUEE	— VITESSE DIMINUEE	
Q	— CHOIX DE L'ARME	— CHOIX DE L'ARME	

LE JEU

Vous êtes Maverick, un des pilotes les plus brillants de la Navy américaine, votre appareil est le Tomcat F-14. C'est un avion rapide et redoutable armé et de systèmes de défense. Vous pouvez choisir d'affronter l'ordinateur ou bien de vous battre contre un autre adversaire à la fonction 2-joueurs. Vous devez déjouer les manœuvres de votre adversaire et l'abattre d'un seul coup avec un missile ou grâce à des tirs de mitrailleuse successifs.

SELECTION DE L'ARME

Quand vous vous trouvez en fonction arme, vous pouvez sélectionner trois types d'armes. Cela est indiqué à l'écran par un changement de la forme des voyants apparaissant sur l'affichage principal et l'icône correspondant s'éclaircit sur la console.
Croisée de fils — Mitrailleuse/Canon
Carré — Missile "Side-winder"
Pas de voyant — Fonction parasites
La lecture du radar indique la position relative de l'appareil de votre ennemi et la flèche indicatrice montre s'il se

COMMANDES

Le jeu est commandé par joystick et le déplacement de Rambo est déterminé par la direction dans laquelle est poussé le joystick.

Le bouton FIRE (feu) actionne l'arme que vous portez. Appuyez à plusieurs reprises pour opération.

Les différents systèmes d'armes à votre commande apparaissent au bas de l'écran et sont sélectionnés au moyen de la BARRE D'ESPACEMENT.

TOUCHE S de MUSIQUE à EFFETS DE SON.

LA TOUCHE RUN/STOP arrête et redémarre l'action.

LE JEU

La jeu se passe dans la jungle, sur un espace couvrant 1 million de pieds carrés environ et comprenant un temple secret et de nombreux types de terrains différents.

Le Colonel Trautman, votre commandant vous a donné des ordres très précis... Trouvez le camp de prisonniers de guerre, obtenez la preuve par photos de la présence des prisonniers grâce à l'appareil automatique qui fait partie de votre équipement standard, puis dirigez-vous vers le nord, au point d'origine ou un hélicoptère vous attend. De là, vous serez automatiquement ramené à votre base en Thaïlande.

Vous ordres sont spécifiques:

"N'engagez pas le combat avec l'ennemi!"

"N'essayez pas de porter secours!"

Toutefois, lorsque vous arrivez au camp de prisonniers et que vous découvrez votre ancien camarade Banks attaché à une croix en bambou, dans le camp, vous savez qu'un autre scénario va se dérouler, un dans lequel vous serez le héros et l'autre de décider.

Ignorant les ordres de votre commandant, vous libérez votre copain avec le couteau — il n'est plus possible, à présent, de faire demi-tour car vous avez alerté les gardes du camp. Emmernez Banks avec vous, vous vous frayez un chemin en direction du nord, vers l'hélicoptère, afin d'essayer d'obtenir le transport nécessaire pour libérer tous les prisonniers de guerre.

Ayant repéré l'hélicoptère, vous devez retourner au camp — utilisant à nouveau votre couteau pour couper les liens des prisonniers, vous devez dépêcher de faire monter les hommes à bord car l'alerte générale est donnée et la principale arme de l'ennemi, un puissant hélicoptère — Gunship — est envoyée à la poursuite.

A présent, attaquez cette redoutable machine à évadez-vous avec les prisonniers vers la sécurité de la Thaïlande.

1. LE COMMANDANT

Ce personnage imposant dirige le camp, c'est lui qui choisit le nombre de soldats pour chaque patrouille et le positionne d'observation. Au début du jeu, la sécurité est assez lâche, mais plus le prisonnier sera capturé en dehors des limites du camp, plus la sécurité sera resserrée. Le commandant est le plus imprévisible des forces de sécurité, il inspecte souvent ses gardes pour voir s'ils sont bien placés et s'ils suivent les consignes données, vous pouvez vous retrouver face à face à peu près à l'impair ou dans le camp. Il est plus prudent de pouvoir le situer à tous moments afin d'éviter une rencontre désagréable.

2. LES GARDES ALLEMANDS

Ces personnages sont des travailleurs acharnés, ils doivent circuler en patrouille deux par deux, grêler sur les sons d'observation ou maintenir leur surveillance et s'assurer que les prisonniers sont recaptés à leurs tâches quotidiennes. Une fois qu'ils ont été affectés à une patrouille ils marchent du haut en bas en mettant à peu près le même temps pour chaque circuit. Cela vous permettra de minimiser les gardes afin de déterminer leur position et de modifier votre évasion en fonction de celle. Notre héros ne peut être détecté que lorsqu'il se trouve dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car il sont très vifs. Les soldats qui gardent les prisonniers les escortent avant qu'ils ne se déplacent dans le camp, deux ou trois gardes les suivent donc sur le terrain de parade ou d'exercice et au moins des prisonniers.

3. LES COMPAGNONS PRISONNIERS

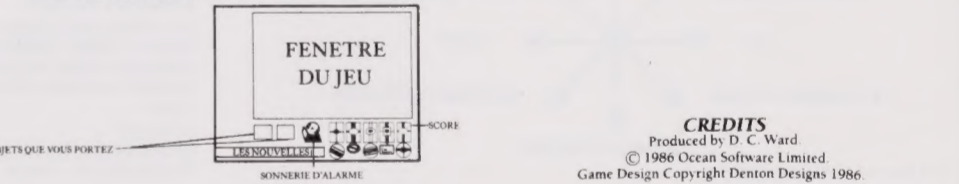
Ces multiples compagnons sont dans le camp depuis longtemps au début, ils jouent à l'évasion avec enthousiasme mais une longue série d'écarts a brisé leur moral. Ils semblent maintenant acquiescer à l'idée de rester ici jusqu'à la fin de la guerre. Certains ont malgré tout garde un peu d'enthousiasme et vous pouvez les convaincre de s'échapper avec un peu de persuasion de leur diversion vous permettant ainsi de disparaître discrètement.

Des sonneries signalent la vie du camp, elles indiquent l'heure du lever, celle de l'appel, du déjeuner ainsi que l'heure de l'exercice. L'analyse de cette routine vous permettra de savoir à quel moment votre évasion sera découverte et donc quand retourner à la sonnerie d'alarme.

4. L'EVASION — "NOTRE HEROS"

Vous contreferez vos différents atouts au moyen du levier ou du clavier à tous vos capots, c'est à dire que l'indicateur de moral ne baisse, vous pouvez le ramener comme les autres prisonniers et cela permettra de vous familiariser avec la vie au camp et le camp lui-même sans avoir à suivre les autres caractéristiques. Vous ne changerez cela qu'en actionnant les commandes, mais si vous vous trouvez trop en-dehors du périmètre l'indicateur de moral passera au rouge, vous courez alors le risque d'être arrêté et vous avez un contrôle total. Vous pouvez laisser tomber ou ramasser des objets appuyez sur feu et levez en position bas/haut que vous trouvez dans le camp mais vous ne pouvez porter que deux objets à la fois. Quand vous avez découvert les endroits qui ne sont pas fréquemment fouillés par les forces de sécurité ou difficiles à trouver, vous pouvez y cacher des objets utiles. Cependant, tout objet trouvé par les Gardes ou le Commandant ou que vous portez au moment de votre capture sera immédiatement confisqué. Si vous êtes découvert au moment où vous vous évadez, vous avez deux solutions: soit vous vous échappez à toutes jambes, soit vous vous rendez. Une fois arrêté, vous perdrez tous les objets que vous portez et la sécurité du camp est renforcée. Vous savez également où dans une cellule, mais pour une courte période seulement (afin que l'action puisse continuer) et vous reprendrez sous escorte vos compagnons.

SCHEMA DE L'AFFICHAGE A L'ECRAN



trouve au-dessus ou en-dessous de vous.
L'affichage du radar devient rouge clignotant quand un missile ennemi a été lancé.

MITRAILLETTE/CANON

Cette arme peut être utilisée quand l'ennemi est en vue — pour abattre vous devez tirer 25 coups directs. Un coup est indiqué par un bord clignotant et par une référence visuelle sur l'indicateur de dégâts. Les niveaux de chaleur de l'arme sont affichés sur le tableau de contrôle.

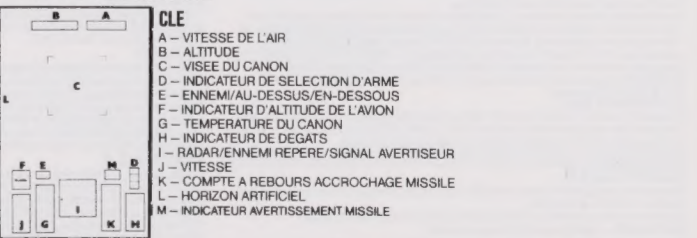
MISSILES "SIDE-WINDER"

Pour lancer un missile, vous devez viser directement l'adversaire dans votre voyant pendant 3 secondes ce qui permettra à l'ennemi de "s'accrocher" à l'appareil. Attention, un coup direct est fatal.

PARASITES

Les parasites sont utilisés comme appât et ils constituent votre seule défense contre les missiles "side-winder", vous devez les utiliser avec dextérité et exactement au bon moment ou bien leur effet sera nul. Les parasites doivent être lancés de façon à tromper le missile ennemi en lui faisant "penser" que les parasites de magnésium hautement calorifique constituent les gaz d'échappement de l'avion, ainsi vous pourrez échapper au coup mortel. Un pilote habile peut aussi éviter les missiles (ils se détruisent après 20 secondes); une combinaison de mouvements et l'utilisation astucieuse des parasites devraient permettre d'éviter la destruction de votre appareil. A la fonction 1-joueur, vous devez affronter et détruire trois avions ennemis avant de pouvoir passer à la mission suivante — ou vous pouvez mesurer à des appareils plus rapides et plus faciles à manœuvrer. Dans un jeu à deux joueurs, vous commencez chacun avec trois appareils et le gagnant est celui qui reste en l'air le dernier. Vous allez entrer dans la Zone Dangereuse. Bonne chance!

PROGRESSION et SCORE ECRAN D'AFFICHAGE



Chaque niveau comprend 3 appareils qui doivent être détruits. Les points sont accordés en fonction des avions abattus.

CONSEILS UTILIS

- 1 Utilisez les mitraillettes avec parcimonie. Elles risquent de chauffer et de s'enrayer si vous les utilisez de façon continue.
- 2 Essayez de placer votre appareil derrière l'ennemi — c'est le moment où il est le plus vulnérable et où il lui est difficile de se débarrasser de vous.
- 3 Utilisez les mitraillettes pour les attaques à courte portée et les missiles pour les attaques à longue portée.
- 4 Quand vous virez, utilisez la montée pour effectuer un virage plus serré.

CLAVIER

Appuyez sur la SPACE BAR (barre d'espacement) pour actionner l'arme "tire".

EN JEU

ALERTE ROUGE!

Utilisez la plateforme et les échelles pour vous avancer par les quatre stades de la défense: base de missiles; port; pont et camp de prisonniers. Utilisez votre couteau pour attaquer les défenseurs qui bondiront, donneront des coups de pieds, tireront et mordront pour vous arrêter.

Attention — vous pouvez devenir un "détecteur de mines" humain. Echappez aux balles, aux missiles et aux attaques de mortier tout le long du chemin. Recueillez vos armes en tuant le commandant.

Vos armes sont: lance-flammes, grenade, lance-fusées.

Attention! A la fin de chaque stade, vos ennemis lanceront une grande offensive en utilisant tous les moyens dont ils disposent.

ETAT ET MARQUE DES POINTS

Les informations sur l'écran indiquent le score actuel et les vies qui restent en haut à gauche de l'écran et le score élevé et le stade actuel en haut à droite.

Toute arme que vous pouvez porter est affichée graphiquement en haut à gauche de l'écran. Vous commencez votre mission avec trois vies et vous obtenez des points de prime à 30 000 points et tous les 70 000 points après cela.

CONSEILS ET TUYAUX

- Evitez les balles/missiles en vous couchant ou en bondissant.
- Les armes peuvent être utilisées pour détruire plus que l'ennemi.
- Bougez sans cesse ou vous pourriez vous trouver en nombreuse compagnie.
- Essayez de garder vos armes pour la fin de chaque stade.
- Surveillez le ciel!

Le programme code, la représentation graphique et le graphisme sont la propriété artistique de Imagine Software (1984) Limited et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, loués ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de Imagine Software (1984) Limited.

Tous droits réservés dans le monde entier.

Le Bêret Vert peut se jouer sur le Commodore 64 et le Commodore 128 en mode 64.

LE BÉRET VERT

© Konami © 1986 Imagine Software (1984) Limited Produit par D. C. Ward.



LE JEU

A LA RESCOUSSE DES CAPTIFS!

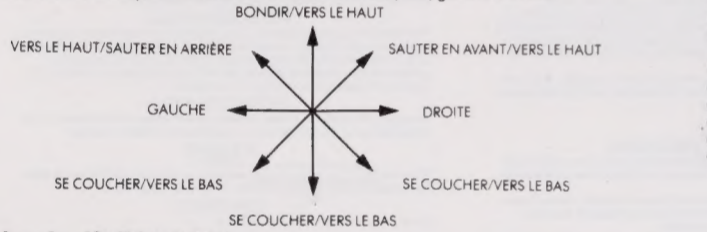
Vous êtes le Bêret Vert, une machine de combat très spécialisée. Votre mission; vous infiltrer dans toutes les quatre installations de défense stratégiques de l'ennemi — vous êtes seul, contre une supériorité écrasante, avez-vous l'adresse et le nerf pour réussir?

COMMANDES

Le programme est commandé par manche à balai et par clavier.

JOYSTICK (MANCHE À BALAI)

Le Bêret Vert est déplacé comme suit en combinant haut, bas, gauche et droite.



Bouton Feu — FONCTION COUTEAU

CHARGEMENT

Cassette — sur le C128 frappez GO 64 (retour) et continuez. Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, le côté imprimé vers le haut, en vous assurant qu'elle est rebobinée jusqu'au début. S'assurer que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message écran doit suivre. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Quand le chargement est achevé, appuyez sur le FIRE BUTTON (bouton Feu) pour commencer.

Disque Sélectionner le mode 64. Introduire la fiche du manche à balai dans la prise 2 de votre machine C24/128. Mettre l'unité de disques sous tension, introduire le programme dans l'entraînement avec le label d'information vers le haut. Frapper au clavier LOAD " " 8,1 (retour). L'écran d'introduction paraîtra et le programme se chargera automatiquement.



MANOEUVRES MILITAIRES

Son programme et sa représentation graphique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

CHARGEMENT

COMMODORE CASSETTE

Ce programme est en deux parties qui se chargent séparément. Si vous souhaitez jouer la deuxième partie, vous devez dérouler rapidement la cassette jusqu'à l'endroit désiré et la charger. Il ne vous sera cependant pas possible de jouer cette partie sans avoir auparavant obtenu le numéro de code de la fin de la première partie.

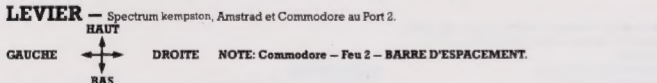
Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, côté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions sur l'écran — APPUYEZ SUR PLAY SUR LE MAGNETOPHONE. Ce programme se chargera ensuite automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64. Quand le chargement est terminé, appuyez sur le FIRE BUTTON (FIRE) pour commencer le jeu.

COMMODORE DISQUETTE

Ce programme est en deux parties qui se chargent séparément. Il ne vous sera pas possible de jouer la deuxième partie sans avoir auparavant obtenu le numéro de code de la fin de la première partie. Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez load " " 8,1 (RETURN). L'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera ensuite automatiquement.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier ou un clavier et toutes les touches peuvent être redéfinies.



CLAVIER

— Spectrum et Amstrad seulement.

DIRECTION/FEU	ACCELERER	HAUT	SAUT	FEU 1	FEU 2
DROITE	ACCELERER	HAUT	SAUT	FEU 1	FEU 2
HAUT	ACCELERER	HAUT	SAUT	FEU 1	FEU 2
BAS	ACCELERER	HAUT	SAUT	FEU 1	FEU 2
FEU 1	ACCELERER	HAUT	SAUT	FEU 1	FEU 2
FEU 2	ACCELERER	HAUT	SAUT	FEU 1	FEU 2

STATUT ET SCORE

Affichage d'informations à l'écran.
Les points sont attribués de la façon suivante:
Hélicoptère 250
Canon 500
Avion 1000
Base de missiles 500
Vous commencez le jeu avec 5 vies et vous avez 9 vies supplémentaires au niveau 2, une vie de bonus vous est accordée tous les 25 000 points.